

УДК 373.3.035.91:37.132

Р.О. Павлюк

ВІРТУАЛЬНА ПЕДАГОГІЧНА РЕАЛЬНІСТЬ: ТЕОРЕТИКО-НАУКОВЕ ПІДґРУНТЯ

Стаття присвячена питанню визначення теоретико-наукового підґрунтя формування віртуальної педагогічної реальності на уроках іноземної мови у початкових класах. Деталізуються форми, методи та засоби творення такої реальності.

Ключові слова: віртуальна педагогічна реальність, теоретико-наукове підґрунтя, креативність, арт-терапія, інформаційні технології.

Павлюк Р.А.

Виртуальная педагогическая реальность: теоретико-научная основа

Статья посвящена вопросу обозначения теоретико-научной основы формирования виртуальной педагогической реальности на уроках иностранного языка в начальных классах. Детализируются формы, методы и средства создания такой реальности.

Ключевые слова: виртуальная педагогическая реальность, теоретико-научная основа, креативность, арт-терапия, информационные технологии.

Roman Pavlyuk

Virtual pedagogical reality: theoretical-scientific basis

The article is devoted to the question of determination of the theoretical-scientific basis of forming of virtual pedagogical reality on the lessons of foreign language at primary school. Forms, methods and tools of creation of such reality are detailed.

Keywords: virtual pedagogical reality, theoretical -scientific basis, creativity, art-therapy, informational technologies.

Поняття віртуальної реальності належить до інноваційних напрямків розвитку сучасної наукової думки. Це пов'язано з тим, що феномен віртуальної реальності в рамках наступаючої інформаційної цивілізації є сутнісною ознакою інформаційно-комп'ютерної революції, що набирає сили і створює перебудову усіх сфер життя людства.

Поняття віртуального у навчально-виховній та соціальній сферах життя людини насамперед розглядаються з філософської точки зору. В історії філософської думки поняття «virtus» належить до ідеальної сфери і відображає становище свідомості людини. Ця сутність поняття «virtus» підтверджується філологічним та філософським його визначенням починаючи з античності, і у цьому розумінні розробляється в психології та медицині, а також використовується у виробничо-економічній та фінансово-банківській сфері. Але ідеї багатьох мислителів минулого недооцінювалися і

вивчалися недостатньо. Не були узагальнені і представлені у комплексно-систематизованому вигляді філософсько-соціологічні екстраполяції цього за своєю суттю природного феномену свідомості людини [3].

Проблема віртуальної реальності як природного феномену з його законами, принципами, властивостями досліджується у працях М. Вашкевича, Р. Гаріфулліна, О. Генісаретського, А. Говорунова, Д. Іванова, В. Нечитайло, М. Носова, М. Опенкова, Ю. Осипова.

Теоретична розробка проблеми віртуального явища у людській свідомості, починаючи з дитинства і протягом усього життя, розроблена лабораторією віртуалістики Інституту Людини у Москві і опублікована у монографіях, наукових збірниках цієї лабораторії («Праці лабораторії віртуалістики»).

Цими авторами, лабораторіями і центрами розробляється методологія вивчення віртуального феномену у сфері психічних наслідків.

Разом з тим віртуальна реальність у контексті використання сучасних інформаційно-телекомунікаційних технологій розглядається через породження різними процесами, що викликають ментальні побудови, на яких концентрується увага та які сприймаються як реальні. У цьому контексті висуваються такі вимоги до віртуального середовища:

- 1) персональність (identify) – можливість відтворювати особистісні характеристики, що дозволяють характеризувати особистості, які беруть участь у комунікації;
- 2) виразність (expression) – можливість передати невербальну інформацію;
- 3) конструктивність, креативність (building) – можливість створювати об'єкти віртуального середовища та маніпулювати ними;
- 4) сталість (persistence) – можливість зберігати певний час об'єкти, відтворені в середовищі;
- 5) спільність інтересів (shared interest) – можливість створювати на базі засобів інформації групи за інтересами.

Альтернативними критеріями оцінки віртуального середовища можуть бути занурення (immersion) та інтерактивність (interactivity), які використовуються для класифікації засобів інформації на базі ефективності процесу передачі інформації про семантику віртуального середовища від засобу інформації до людини, що її сприймає. Занурення у віртуальне середовище визначає ступінь інформаційної виразності, інтерактивність – ступінь незалежності дії особистості у віртуальному середовищі.

Першим віртуальним середовищем можна вважати MUD (Multi User Dimension) – цілком текстове середовище, що працює в режимі chat (<http://www.athena.edu/>). Його розвитком є MOOD (Object-Oriented Multi User Dimension) – об'єктно-орієнтована версія MUD, яка дозволяє користувачам створювати нові об'єкти та маніпулювати ними для побудови світів віртуальної реальності.

Сучасні дослідження у галузі освіти, зокрема віртуального педагогічного процесу, породжені новою наукою та інформаційною цивілізацією.

Інтенсивне застосування наукових знань практично в усіх сферах соціального життя, зміна самого характеру наукової діяльності, пов'язана з революцією в засобах формування, збереження й отримання знань змінює характер наукової діяльності й освіти.

Загалом, на думку учених, інформаційна цивілізація – поки що єдина генералізаційна ідеологія життєдіяльності, згоди, миру і науково-технічного розвитку всього світового співтовариства. Інформаційна цивілізація – це якісно нова суспільно-політична формація, що йде на зміну матеріальній (техногенній) цивілізації й забезпечує прогресивне освоєння процесів інформатизації як неминучого і загального періоду розвитку суспільства, пізнання й освоєння інформаційної моделі світобудови, а також загального усвідомлення і прийняття єдності законів інформації в природі та суспільстві [5, с.11-12].

Побудова системи освіти з опертям на інформаційну цивілізацію, базується, з одного боку, на інтеграції в єдиний глобальний освітній простір, а з іншого – на створенні власного інформаційного середовища. Учені зазначають, що протягом останніх десятиліть формується поняття інформаційно-освітнього суспільства, в якому особливу роль відіграють не матеріальні об'єкти, а символи, ідеї, образи, інтелект, знання, високий рівень абстрактного мислення, швидкість реакції, готовність до постійного підвищення освітнього рівня.

Все це змінює засоби та методи спілкування, комунікації. Виникає нове поняття віртуальної комунікації, яка змінює як поведінку користувачів, так і засоби репрезентації інформації (бази даних, інформаційно-пошукові системи, комп'ютерні мережі, супутниковий зв'язок, волоконно-оптичні кабелі, системи обробки текстів, локальні обчислювальні мережі, автоматизовані робочі місця) [2, с.89].

Таким чином, актуалізується проблема у дослідженні сучасної медійної освіти, яка є безпосередньою основою творення віртуальної педагогічної реальності.

Теоретичними основами парадигми медійної освіти слугують положення концепції освіти у інформаційному суспільстві, розроблені Д. Беллом у 60-х роках ХХ століття.

Під поняттям медійної освіти варто розуміти процес навчання й виховання особистості в умовах і за допомогою особливим чином організованого природного, соціального й інформаційно-технічного середовища. При цьому в ролі освітнього середовища можуть виступати не тільки регулярні спеціально призначені для цього, але й тимчасово (або побічно) виконуючі певні освітні функції природні або штучні структури. Така освіта – не передавання знань ізольовано від усього іншого світу, у стінах класної кімнати. Вона доцільна тільки у тому випадку, якщо виходить у навколишнє соціальне й природне середовище, що є предметом вивчення (і частиною якої є людина) [2, с. 89].

Медійна освіта вимагає від реципієнта вироблення та розвитку якісно нових здібностей. Однією з таких здібностей, хоча і не нових, є

стимулювання креативного потенціалу індивіда. Креативність сприяє більш ефективній життєдіяльності у сфері сучасної інформаційної цивілізації.

На сьогоденному етапі розвитку філософської та психолого-педагогічної думки інтерес науковців до питань формування та розвитку креативності посилюється. Це пояснюється великою кількістю змін у навчально-виховному процесі як середньої, так і вищої школи. У контексті наукової проблематики, нашим завданням є акцентуація поняття креативності та визначення її місця і ролі як теоретико-наукової основи творення віртуальної педагогічної реальності.

Багато дослідників часто ототожнюють поняття креативності та творчості. Зазначимо, що ці поняття не тотожні, а витікають одне з одного. З психологічної точки зору творчість – це процес, який може включатись в усі види діяльності. Це стосується усіх професій творчого типу, але у першу чергу художніх.

Креативність – це особистісна якість, яка базується на розвитку вищих психічних функцій, коли творчість, як автоматизоване уміння (навичка), включається у всі види діяльності, поведінки, спілкування, контакту з середовищем [1, с.65]. Точно так, як увага – процес, який може або не може включатись у діяльність, і як уважність – особистісна якість, яка характеризується постійністю і проявляється за необхідністю у різних ситуаціях.

Ще однією суттєвою розбіжністю творчості і креативності є їх природа. Творчий потенціал кожної людини закладений у їхньому мозку, оскільки він є тим органом, у якому продовжується творчість самої природи. Окрім того, на той же мозок покладене завдання адаптації, пристосування до навколишнього середовища, яке вимагає формування більшої кількості стандартних навичок, що базуються на досвіді людства, аксіометричних знаннях. Довільний прояв творчих здібностей спостерігається в обмеженій кількості людей і базується на гарних природних задатках. Згідно зі світовою статистикою, такий довільний прояв творчості існує не більше, ніж у 5-7% усієї популяції.

Креативність – на 95% якість, яка формується за рахунок впливу соціального середовища, його ціннісної орієнтації, вимог, які висувуються перед людиною, організації інформаційного потоку і цільової направленості всіх видів діяльності, починаючи з навчальної.

Процес творчості проходить у трьох основних фазах – підготовчій, пошуковій, виконавчій. Кожна з фаз звернена до різних психічних процесів і особистісних утворень, і має свій «продукт». Здатність до кожної фази у людини може бути вираженою по-різному.

Креативність проявляється в успішному виконанні усіх трьох фаз – умінні самостійно бачити і формулювати завдання, знаходити їх рішення і творчо втілювати їх у конкретний продукт.

Окрім того, творчість може проявлятися тільки в одному з видів діяльності, яка збігається зі спеціальними здібностями до неї.

Креативність, на відміну від цього, як особистісна характеристика проявляється головним чином у тому, що людина включає творче начало у всі види діяльності.

Таким чином, креативність – це особистісна якість, яка базується на потенційних можливостях кожної людини, актуалізації несвідомої потреби бути неповторною індивідуальністю, вільною, але такою, яка приєднується до всезагального через продукти своєї творчості, гармонічно поєднує індивідуальні та соціально-значущі потреби [1, с.68].

Структуру креативності можна визначити як оптимальний розвиток усіх потенційних можливостей індивідуальності й особистості.

Функцію креативності повною мірою визначив Е. Торранс: «Креативність – це значить копати глибше, дивитись краще, виправляти помилки, розмовляти з кішкою, пірнати на глибину, проходити крізь стіни, запалювати сонце, будувати замок на піску, вітати майбутнє» [6].

Для формування цієї якості передусім необхідно знати механізми проходження творчого потенціалу людини як загальноособистісної якості та умови, необхідні для його реалізації.

Для розвитку такої здібності в учнів потрібна постійна, систематична постановка конкретної мети та завдання для самостійного пошуку в оволодінні професійною навичкою творчої продуктивної діяльності.

Не менш важливою умовою розвитку креативності вихованців є принцип диференціації та інтеграції. Сама творчість, побудована на нестандартному поєднанні різних елементів, не може бути побудована на готових, жорстко сформованих образах. Тому усі креативні, творчі здібності необхідно будувати на розвиткові обслуговуючих якостей психічних процесів – сприймання, пам'яті, мислення, уяви. У кожній фазі основними є різні якості психічних процесів.

При формуванні креативності обов'язковим є самопізнання та пошук індивідуального стилю діяльності з опорою на психофізіологічні особливості, які включають: швидкість входження у роботу, тривалість працездатності, умови, які необхідні для пробудження та проходження процесу творчості. Крім того, необхідно проаналізувати свої психічні процеси, спробувати знайти способи діяльності, які допоможуть компенсувати ті якості, яких не вистачає.

Підтримці творчого потенціалу сприяє постановка нових задач та цілей, оволодіння більш складними видами творчої діяльності, оскільки функціонування у відпрацьованому виглядові діяльності понижує енергетичний тонус та творчий потенціал.

Разом з тим, варто зазначити, що розвиток креативних здібностей індивідів та розвиток самого поняття креативності у сучасній психолого-педагогічній науці у контексті формування віртуальної педагогічної реальності штовхає нас до розгляду ще одного засобу творення вищезазначеної віртуальної реальності – це використання методів арт-терапії.

Арт-терапія як професійна діяльність – порівняно нова галузь науки та практики. Як самостійна практична діяльність вона стала виокремлюватись у

40-50-х рр. минулого сторіччя у Великобританії та США. Поступово відбувалось становлення арт-терапії і як наукової дисципліни, розвиток системи підготовки фахівців, набуття статусу особливої професійної діяльності.

Взагалі арт-терапія є досить ефективною формою навчання. Вона допомагає побачити нові перспективи у будь-якій ситуації і пропонує стимулюючі методи для засвоєння та запам'ятовування навчальної інформації.

Арт-терапія є досвідом успішної діяльності, оскільки створення будь-якого творчого продукту само по собі несе відчуття задоволення.

Арт-терапія пропонує людині відчувати контакт з іншою людиною [4, 16-17].

Особливого інтересу набуває розвиток арт-терапії у контексті соціально-культурної діяльності. Такий аспект є цікавим і для нас, оскільки у нашому науково-педагогічному дослідженні ми намагаємось розглянути науково-теоретичні основи віртуальної педагогічної реальності, а арт-терапія, як і креативність, на нашу думку, складають неабияку вагу при характеристиці даного поняття.

Важливість використання арт-терапевтичних мотивів при формуванні креативності вихованців годі і переоцінити, оскільки і перше, і друге поняття пов'язані з вирішенням спільного кола проблем – знаходження нових звичних способів існування, мислення, відчуттів і взаємодії.

У арт-терапії відбувається розвиток креативності як процесу, протилежного імітації, де вимагається лише слідувати визначеним напрямком, копіювати образ або навчитись бути технічно довершеним.

Зазначимо, що віртуальна педагогічна реальність розглядається нами як природне явище, створюване за допомогою уяви та інших психічних процесів на основі розвитку креативності – нестандартного мислення.

У зв'язку з цим, арт-терапія має визначальний характер, оскільки розвиток уяви є частиною даного виду діяльності. У цьому контексті уява включає здатність розраховувати власні можливості, використовувати старі ідеї для створення нових, здатність до ризику. Уява дозволяє досліджувати і зіставляти уже відомі ідеї та сприйняття засобами візуальної експресії.

Учені виділяють ряд умов використання арт-терапевтичних мотивів для формування креативності [4, 24-25]:

- «установка на дозвіл». Креативність розвивається, коли нема негативних суджень, оцінок. Потрібне внутрішнє відчуття свободи від правил. К. Роджерс вважав, що креативність тісно пов'язана з відкритістю особистості до експерименту. Здатність бути толерантним до незвичної, спірної інформації і є ключем до креативності;
- здатність захищатися від страху у тому сенсі, що інші можуть подумати про нас і про нашу діяльність. Для цього варто лише довіряти творчому процесові і слідувати власній інтуїції. Креативність спалахує тоді, коли ми вміємо відчувати те, що дійсно є

важливим для нас, а зовсім не тоді, коли ми намагаємось відповідати гарній оцінці інших людей;

- уміння не турбуватись про «марність» витрачених матеріалів та часу. Креативність має на меті свободу експерименту, а це, у свою чергу, - здатність використовувати матеріали у необхідній кількості і за невизначений проміжок часу;
- розуміння ідеї про те, що нема нічого «правильного» чи «неправильного» під час творчого процесу. Уміння з повагою ставитись до тих чи інших «помилочок» під час створення творчого продукту досить часто відкриває дорогу творчому натхненню. Так, якась «неправильна лінія» чи «непотрібний штрих» на створюваному малюнку можуть привести до нових відкриттів та неочікуваних результатів;
- уміння переборювати хвилювання з приводу «непрактичності» або «марності» вашої діяльності. Мета арт-терапії – зовсім не створення тих чи інших корисних речей, а сам творчий процес;
- розвиток мотивації і захоплення процесом. Розвиток креативності у процесі арт-терапії вимагає терпіння та відданості цій діяльності. Вираз «креативність на 5% складається із натхнення, а на 95% – з важкої праці» є справедливим. Саме цілеспрямована і захоплена діяльність дає свободу креативності.

Креативність розвивається за врахування багатьох факторів. До зовнішніх відносять і особливим способом організований простір, і матеріали, і атмосферу безпеки. До внутрішніх – стан натхнення.

Креативність досить сильно впливає на особистість в цілому, даючи можливість для експерименту, дослідження, відкриття, знаходження внутрішніх ресурсів та їх реалізацію у самозмінненні та внутрішньому ростові, що ефективно впливає на творення віртуальної педагогічної реальності.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Ермолаева-Томина Л.Б.* Психология художественного творчества: Учебное пособие для вузов. – 2-е изд. – М.: Академический Проект: Культура, 2005. – 304с. – («Gaudeamus»).
2. *Румянцев В.* Парадигма медійної освіти: соціально-філософський аспект / В. Румянцев // Схід. – № 1 (79). – 2007. – С.88-91.
3. *Смерічевський Е.Ф.* Інформаційна цивілізація: проблеми віртуальної реальності в соціальному розвитку: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філос. наук: спец. 09.00.03. – «Соціальна філософія і філософія історії» / Е.Ф. Смерічевський. – Донецьк, 2002. – 21с.
4. *Сусанина И.В.* Введение в арт-терапию: учебное пособие. – М.: «Коги-Центр», 2007. – 95с.: ил.
5. *Шейко В.* Інформаційна цивілізація: проблеми становлення та розвитку / В. Шейко // Вісник Книжкової палати. – 2000. – №6. – С.11-14.
6. *Torrance E.p.* Scientific views of creativity and factors affecting its growth // Daedalus: Creativity and learning. – 1965. – P.663-679.